INTERNATIONAL KARATE PLUS (IK+)

Colpi ben assestati

IK+ permette di assestare dei colpi niente male! Niente mosse speciali e fronzoli vari, i colpi sono reali e si percepiscono tali. Sembra quasi una simulazione piuttosto che un arcade.

Effetti speciali

Oltre ad una giocabilita' ed un concept invidiabili IK+ si contraddistingue anche per una serie di tocchi di classe apprezzabili.

GIUDIZIO SUL GIOCO

GIOCABILITA'

90%

Che dire, per me e' un capolavoro assoluto. Bello a vedersi, veloce, fluido e giocabile. Un MUST HAVE!

LONGEVITA'

80%

Nonostante siano passati quasi 30 anni, IK+ regge alla grande la prova del tempo. Rimane un capolavoro anche nel 2017. Io mi sono divertito tuttora a giocarlo!

La schermata del titolo ci accompagna con una musica che e' un tributo al Paula. Sicuramente e' tra le mie musiche preferite tra i giochi AMIGA.

International Karate Plus (IK+)

System 3 - Anno 1988 - Piattaforma Amiga

Signore e signori, tanto di cappello! International Karate Plus, IK+ per gli amici, e' un autentico capolavoro. E' il classico gioco che non ti delude mai. Anno dopo anno lo riprendo in mano per giocarci e mi stupisco di nuovo per come e' stato programmato. Ma andiamo con ordine e vediamo perche'.

Il concept del gioco e' piuttosto semplice. 3 Karateki si sfidano a duello a colpi di calci, pugni, sgambetti e testate. A secondo della precisione e della violenza del colpo assestato verremo ricompensati con 1 o 2 punti. Il primo che riesce a mettere a segno colpi tali da raggiungere 6 punti, vince l'incontro. Il secondo classificato, passa al livello successivo. Il terzo classificato invece, viene ripreso dal burbero maestro Kawasaki San (nome puramente inventato) e costretto ad una sessione addizionale di sfiancante allenamento.

Va da se che, nel caso il giocatore sia il terzo classificato, verra' estromesso dal torneo per ricominciare a lottare dalla cintura bianca. Eh, si', come nella migliore tradizione del Karate, il progressivo avanzamento del giocatore viene misurato con le cinture. Si parte dalla cintura bianca, per arrivare attraverso le gialla, verde, viola e marrone alla tanto agognata cintura nera; il simbolo indiscusso del karateka provetto.

Il gioco impressiona positivamente per la rapidita', la precisione delle collisioni dei colpi e la fluidita'. Un errato posizionamento infatti puo' determinare un colpo a vuoto e la successiva risposta dell'avversario.

IK+ e' il successore di International Karate, con il quale condivide parte del gameplay. Quello che pero' distingue i due giochi e' l'aggiunta in IK+ del terzo opponente. Puo' sembrare un dettaglio da poco, ma se ci fermiamo a riflettere non e' proprio cosi'. In molti giochi di combattimento dell'epoca possiamo piazzare qualche buon colpo e schivando gli attacchi dell'avversario portare in fodo il combattimento da vincenti. In IK+ no. Possiamo venire eliminati anche non avendo subito nessun colpo se gli avversari se le sono suonate di ragione! Questa meccanica di gioco impone una tattica decisamente improntata all'attacco!

Abbiamo appurato che la giocabilita' e' al top, ma per quanto riguarda grafica e sonoro? La grafica non e' niente di impressionante per l'Amiga, anche se e' decisamente ben fatta. Colorata al punto giusto, si lascia apprezzare, ma non fa certo balzare sulla sedia. Un discorso a parte lo merita invece il comparto sonoro. Per me indubbiamente una delle colonne sonore meglio riuscite su Amiga. Ammetto che a volte lo carico solo per ascoltarne la musica.

Ad essere pignoli un difetto in IK+ c'e': un solo sfondo! Avremmo preferito un po' piu' di varieta', anche se fortunatamente i programmatori si sono divertiti ad inserire un po' di effetti speciali e di animazioni per movimentare la scena. Avete per caso notato Pacman? Il ragnetto? Ed il sottomarino?

A questo punto non mi resta altro che augurarvi buon divertimento con IK+. (Francesco)